

Universidad del Salvador
Facultad de Ciencias de Educación y de la Comunicación Social
Licenciatura en Periodismo

Tesina de Investigación

La música en la era digital

El caso del streaming



Alumno: Scarramberg, Gonzalo

Comisión: 4LPE

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Tutor Designado: Santiago Marino

DNI:38.892.606
Gonzalo.Scarramberg@hotmail.com

Abstract

El tema de la tesina es el streaming en relación con la música. Por años la industria musical ha sufrido los efectos de la revolución de internet después de años de sostenido crecimiento. La intención de tratar de mantener el sistema demostraba ser equivocada ante un fenómeno que se consolidaba año tras año.

Con internet surgieron nuevas formas para el consumo de la música que se arraigaron fuertemente en los consumidores y se transformaron en un nuevo hábito. La industria tenía que combatir contra la peor amenaza que surgió con internet: la piratería digital.

Por años, el negocio veía cómo su cotización disminuía por causa de las descargas ilegales que eran la principal elección por parte del consumidor que se rendía ante la posibilidad de escuchar música de manera libre y gratuita. La costumbre de comprar discos no podía competir ante tal oferta.

Ante esta situación, había que buscar la forma de atraer nuevamente al consumidor para que recobrara el hábito de pagar por la música. Había que encontrar la manera de ofrecer un nuevo producto que pudiera satisfacer las necesidades de los usuarios en el mundo digital.

El streaming es la más novedosa forma utilizada por la industria para poder insertarse en el mundo digital de forma definitiva y así lograr nuevamente el rendimiento que supo tener. En esta tesina se hará un análisis sobre el desempeño de los servicios de streaming y su aporte a la industria musical.

Índice

| | |
|---|-----|
| Introducción | 4. |
| 1: Tema | 4. |
| 2: Problema | 4. |
| 3: Pregunta Guía | 5. |
| 4: Hipótesis | 6. |
| 5: Objetivos | 6. |
| 5.1: Objetivo general | 6. |
| 5.2: Objetivos específicos | 6. |
| 5.3: Tareas | 7. |
| 6: Marco Teórico | 8. |
| 6.1: Antecedentes | 15. |
| 7: Marco Metodológico | 28. |
| Desarrollo | 31. |
| 1: La industria en su apogeo | 31. |
| 2: La llegada de internet | 36. |
| 3: El Streaming | 46. |
| 4: Principales servicios de streaming de música | 51. |
| 5: La importancia de la experiencia de usuario | 54. |
| 6: Sobre Youtube y la brecha de valor | 57. |
| 7: Análisis de desempeño | 60. |
| 7.1: 2013 | 60. |
| 7.2: 2014 | 64. |
| 7.3: 2015 | 66. |
| 7.4: 2016 | 69. |
| Conclusión | 74. |
| Bibliografía | 77. |
| Otras fuentes | 78. |

Introducción

1: Tema

El tema se va a centrar en el streaming en relación con la música. El crecimiento del streaming en la industria musical en estos últimos cinco años ha sido verdaderamente notorio y le ha dado una posición muy importante dentro de la industria. Su relevancia hace que sea merecedor de un análisis con respecto a su relación con el negocio de la música. Este análisis implica desarrollar a que refiere el concepto de streaming y de qué manera éste se relaciona con la música. Los avances tecnológicos atraviesan a todas las industrias productoras de contenido y el streaming se ha convertido en una de las tecnologías más utilizadas para distribuir los productos. Sin embargo, cada industria tiene una reacción diferente ante las revoluciones tecnológicas y es por esto que el streaming en relación con la música tiene un resultado diferente al resto.

2: Problema

Los tiempos cambian constantemente. Esto es bien sabido en el mundo de la música donde las maneras para hacer dinero van cambiando conforme pasa el tiempo. El hecho de que las reglas del juego estén en un constante cambio afecta a todos los que forman parte del negocio, sellos discográficos, compañías disqueras y en especial a los artistas.

En el caso de los músicos, la forma en la que se maneje el negocio los afecta directamente. Cualquier manera de generar dinero es importante para un músico y no todos los casos son los mismos. No es lo mismo lo que produce un artista consagrado a lo que genera alguien que recién está dando sus primeros pasos en el mundo de la música. Un artista puede generar ganancias a través de la venta de discos, lo que pueda conquistar en un recital, a través de publicidad, etc. Tomando cada caso específicamente, las ganancias de un músico u otro serán completamente diferentes. La generación de dinero va íntimamente ligada a la popularidad del artista. Entre más popular más ganancias. Esto también lleva su contra ya que en la mayoría de los casos un músico renuncia a la idea de presentar un estilo musical propio para generar

popularidad y por ende generar dinero.

La era de internet llegó al mundo y con ella ha cambiado la forma de manejarse en la industria musical. Ante el asentamiento de la red, el negocio de la música ha tenido que buscar otras variantes para crecer en materia económica. Por ejemplo, con la aparición de la web la mayoría de la población ya no tiene la necesidad de comprar discos para escuchar música, en internet todo está disponible de forma fácil y gratuita. Esto ha generado que las compañías disqueras hayan bajado abruptamente sus ventas. Son muy pocas las personas que tienen arraigado el hábito de comprar discos, normalmente se debe a un sentimiento de nostalgia.

En un intento por subsistir a los nuevos tiempos, una de las nuevas formas que han aparecido para generar dinero son los servicios de streaming. Servicios tales como Spotify, Soundcloud o Shazam han aparecido para combatir a la piratería que ha surgido inevitablemente con la aparición de internet. Los artistas reciben una pequeña suma de dinero por cada reproducción de su música en estos servicios.

3: Pregunta Guía

Los servicios de streaming han impactado con gran fuerza. La industria ha encontrado la manera de combatir a la piratería que se había originado con la llegada de internet y que se había tratado de contrarrestar de manera fallida. Su fácil acceso hace que cualquier persona con acceso a internet pueda consumir todo el contenido en la red, algo que hace un tiempo era impensado.

Con la llegada de internet ha retrocedido considerablemente la venta de discos que no sabe cómo luchar ante un rival que parece imposible de vencer. En el 2000, las ventas físicas llegaban a los 23.3 billones de dólares. En el 2016 las ganancias bajaron al punto de albergar solamente el 22% de esa cifra. El negocio que suponía una de las principales fuentes de ingresos para la industria se vio avasallado por la llegada de internet.

Ante la consolidación de internet, los servicios de streaming se alzaron como el negocio que ha juntado más méritos para que finalmente la industria musical pueda lograr la inserción definitiva a la era de internet. Si se toma en cuenta el desenvolvimiento de la industria desde la llegada de internet, es imperativo que se empiece a denotar un crecimiento sustancial para comenzar a levantar a una industria muy castigada desde el

comienzo de la era digital. Ante este escenario: *¿Los servicios de streaming han conseguido que la industria musical comience a mostrar signos de crecimiento en los últimos cinco años?*

4: Hipótesis

Los servicios de streaming han sido la aparición más importante para la industria en los últimos años. Su constante crecimiento lo catapultó como el principal benefactor para el negocio y ha sido el único segmento del mercado que ha logrado crecimiento significativo en los últimos cinco años. Gracias a los servicios de streaming se puede decir que la industria musical ha mostrado una tendencia de crecimiento.

5: Objetivos

5.1: Objetivo general

El objetivo principal es:

-Determinar si la aparición de los servicios de streaming ha logrado que se comience a generar una tendencia de crecimiento en la industria musical.

5.2: Objetivos específicos

Los objetivos específicos son:

- Mostrar la evolución de la industria con el streaming
- Identificar una posible tendencia de crecimiento de la industria.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

5.3: Tareas

Las tareas a realizar son las siguientes:

- Caracterizar qué es un servicio de streaming, cuales entran en consideración y cómo funciona su modelo de negocios.
- Analizar a la industria antes y durante la era digital y la problemática de las descargas ilegales.
- Investigar el desenvolvimiento económico de la industria ante la aparición del streaming.



6: Marco Teórico

Esta tesina se va a centrar en el streaming en relación con la música. La evolución tecnológica golpeó fuerte a la industria musical. Con la llegada de internet, el negocio de la música se vio obligado a buscar otras formas de comercialización que dejaran atrás a la venta de discos que ante el auge de la red quedó obsoleto e insuficiente para que el negocio sea sustentable.

En este marco de cambios en el negocio, aparecen los denominados servicios de streaming. Estos servicios son un reflejo de los cambios producidos ante la irrupción de internet y que a medida que pasa el tiempo se vuelven cada vez más importantes. El streaming le da al usuario no solo la posibilidad de escuchar lo que quiere, sino que además le permite la interacción con otras personas.

El auge de servicios como Spotify, Soundcloud o Tidal implica que la industria busque de alguna manera sacar algún rédito, aquí entra en juego los sellos discográficos, la publicidad y los artistas. En el último tiempo se han buscado establecer ciertos modelos de comercialización con el objetivo de generar regalías para un mercado dañado y con la necesidad de un cambio. De aquí se producen conflictos de intereses entre los miembros de la industria.

Los músicos, principales generadores de las ganancias que recibe la industria musical, deben adaptarse ante este nuevo marco y la aparición de los servicios de streaming que aparentan ser el futuro del negocio. Ante esto, cabe preguntarse si los servicios de streaming son ese negocio que la industria estaba esperando para poder resurgir como algo redituable.

La tesina se va a basar en varios conceptos que busquen anclar el análisis a las ideas de diferentes autores que le den sustento al trabajo. El término de economía política ayudará a explicar cómo funciona el modelo de negocios que mantienen los participantes de la industria musical con respecto al streaming. El concepto de industria cultural le va a dar sentido a los objetivos del negocio de la música y qué productos se proporcionan a la gente. Por otra parte, el concepto de convergencia será importante para poder entender cómo se formó la estructura del modelo en la era de la digitalización.

Para comenzar, nos encontramos con el concepto de economía política de la comunicación como paradigma principal del corpus de la tesina. Este concepto fue desarrollado por varios autores. Vincent Mosco (2006) fija su atención en las dimensiones sociales, políticas, económicas y culturales y de los nuevos usos tecnológicos, con